

Penerapan Pendekatan Challenge-Based Learning Pada Kelas XI Teknik Sepeda Motor 3 Di SMK Negeri 3 Salatiga

^{1.)}Adzkal Anam, ^{2.)}Adriyanto Juliastomo Gundo

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia

^{1.)}702011012@student.uksw.edu, ^{2.)}adriyanto.gundo@staff.uksw.edu

Abstract

The problems in this study is only 10% from 80 teachers in SMK 3 Salatiga to implement learning according to the criteria that apply learning curriculum of 2013. An example is the a scientifically learning with the use of learning technology. The purpose for this study to implement a learning approach Challenge-based Learning to identifying the implementation stage "create" in bloom taxonomy as well as testing results and processes created by the students useful for the environment. The approach used in this study is the Challenge-based Learning. The results using Challenge-based learning approach in the cognitive, affective and psychomotor student has increased, reaching over 80% in every aspect. Challenge-based approach so that the learning is able to increase the learning process in the classroom.

Keywords : Curriculum of 2013, Challenge-based Learning

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah hanya 10% dari 80 guru di SMK 3 Salatiga yang telah menerapkan pembelajaran yang memenuhi kriteria Kurikulum 2013. Contohnya adalah pembelajaran secara ilmiah dengan penggunaan teknologi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan pendekatan pembelajaran *Challenge-based Learning*, untuk mengidentifikasi penerapan tahapan "create" dalam taksonomi bloom serta pengujian hasil dan proses yang dibuat oleh siswa berguna bagi lingkungan sekitar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Challenge-based Learning*. Hasil penelitian dengan menggunakan pendekatan *Challenge-based Learning* pada aspek kognitif, afektif serta psikomotorik siswa telah meningkat yaitu mencapai diatas 80% pada setiap aspeknya. Sehingga pendekatan *Challenge-based Learning* mampu untuk meningkatkan proses belajar mengajar dalam kelas.

Kata Kunci : Kurikulum 2013, *Challenge-based Learning*

-
1. Mahasiswa Fakultas Teknologi Informatika Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Kristen Satya Wacana
 2. Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana